

Dreamcast™



Dreamcast

A 3D rendered male athlete is shown in a starting crouch on a track. He is wearing a white singlet and a white tie. The background is a large stadium with tiered seating, all rendered in a light blue, semi-transparent style. The overall scene is set against a bright, hazy sky.

SEGA SPORTS
Virtua
Athlete 2K™

SIGA SPORTS Virtua Athlète 2K

COMMANDES DU JEU	40	=====
DEMARRER UNE PARTIE	52	=====
MODES DE JEU	43	=====
LES EPREUVES (EVENTS)	53	=====

Merci d'avoir acheté Virtua Athlète 2K. Ce jeu a été conçu en exclusivité pour la console Dreamcast. Nous vous recommandons de lire ce manuel pour profiter aux mieux des nombreuses possibilités de Virtua Athlète 2K.

SAUVEGARDE

Virtua Athlète 2K nécessite une carte mémoire (Visual Memory - Carte mémoire vendue séparément). Vous trouverez ci-dessous les deux types de fichiers enregistrables, ainsi que le nombre de blocs nécessaires à leur sauvegarde :

- Fichier système "V_ATHL2K.SYS" : 5 Blocs
- Fichier joueur "V_ATHL2K.E00 (No.)" : 19 Blocs (par athlète)

La partie est automatiquement sauvegardée dans les cas suivants :

- Après avoir terminé une épreuve.
- Lorsque vous retournez à l'écran de choix du mode depuis le menu Options.
- Lorsque vous accédez à l'écran de choix du mode après avoir modifié les données des athlètes.

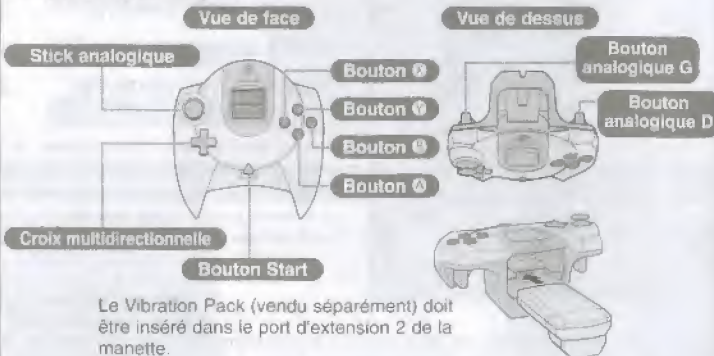


Appuyez sur ◀▶ pour indiquer l'emplacement de la sauvegarde. Appuyez sur le bouton Ⓚ pour confirmer votre choix. Ne retirez pas la carte mémoire ou la manette pendant le chargement ou l'enregistrement d'une partie.

COMMANDES DU JEU

La manette Dreamcast

Un maximum de quatre joueurs peuvent s'affronter sur Virtua Athlete 2K. Avant de mettre votre Dreamcast sous tension, pensez à connecter les manettes aux ports de commande. Commencez par le port A, puis branchez les manettes B, C et D, en fonction du nombre de joueurs.



Le Vibration Pack (vendu séparément) doit être inséré dans le port d'extension 2 de la manette.

- ✦ Pour revenir à la page d'accueil en cours de partie, maintenez les boutons X, Y, Z et le bouton Start enfoncés.
- ✦ Ne touchez pas au Stick ou aux boutons analogiques lorsque vous mettez la console sous tension. Cela pourrait perturber l'initialisation de la manette et entraîner un mauvais fonctionnement.
- ✦ Pour jouer à Virtua Athlete 2K, vous devez obligatoirement utiliser la manette Dreamcast ou l'Arcade Stick.

Choix du mode / Options de jeu

- CROIX MULTI. Choix d'un élément / Déplacer le pointeur
- BOUTON X Valider un élément
- BOUTON B Annuler / Retour à l'écran précédent
- BOUTON X Valider un élément
- BOUTON Y Indisponible
- BOUTONS G/D Indisponibles
- BOUTON START Démarrer une partie

✦ Le Stick analogique n'est pas utilisé.

Commandes de jeu

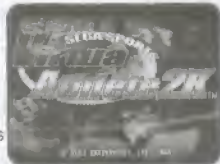
- CROIX MULTI. Commande lors d'un saut en hauteur/ 1500 m
- BOUTONS X/Z Courir : pour les épreuves de course, saut et lancer
- BOUTON B Action : lancer ou sauter (obstacles) selon le type d'épreuve
- BOUTON Y Indisponible
- BOUTONS G/D Indisponibles
- BOUTON START Démarrer une partie

✦ Le Stick analogique n'est pas utilisé.

DEMARRER UNE PARTIE

Démarrage et choix des modes de jeu

Lorsque la page d'accueil apparaît, appuyez sur le bouton Start afin d'afficher le menu de gestion des cartes mémoire. Si aucun fichier système (system file) n'est enregistré sur l'une des cartes mémoire, appuyez sur **←** pour choisir une nouvelle carte mémoire. Ensuite, confirmez votre choix en appuyant sur le bouton **△**. Vous créez ainsi un nouveau fichier système. Si un fichier système est d'ores et déjà enregistré sur l'une des cartes mémoires, appuyez sur **←** pour choisir la carte mémoire où il se trouve. Confirmez votre choix en appuyant sur le bouton **△**. Utilisez le bouton **⊕** si vous souhaitez continuer sans effectuer de sauvegarde.



Ecran d'accueil



Ecran de sélection Carte Mémoire

Présentation des modes de jeu

COMMENCER LA PARTIE

Ce menu permet de choisir les options suivantes (p. 43) :

TOURNOI RAPIDE

Participez à l'ensemble des sept épreuves

TOURNOI D'EXHIBITION

Modifiez les paramètres pour créer un tournoi personnalisé

ENTRAINEMENT

S'entraîner à un type d'épreuve

EDITEUR

Créez votre personnage (p. 48)

CLASSEMENT RESEAU

Voir la page d'accueil de Virtua Athlete 2K (p. 51)

MEILLEURES PERFORMANCES

Comparer les meilleurs scores des différentes épreuves (p. 51)

OPTIONS

Modifiez les paramètres de jeu (p. 52)



MODES DE JEU

Démarrage du jeu

Les commandes du menu de démarrage du jeu sont identiques à celles du menu choix du mode de jeu.

TOURNOI RAPIDE

CHOIX D'UN PERSONNAGE

100 m

SAUT EN LONGEUR

LANCER DE POIDS

SAUT EN HAUTEUR

Résultats des épreuves, Total des points

110 m HAIES

LANCER DE JAVELOT

1500 m

RESULTATS

Les records sont enregistrés sur la carte mémoire.

CHOIX D'UN PERSONNAGE

Une fois votre athlète sélectionné, un chronomètre apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Les autres joueurs doivent s'inscrire avant que le compteur n'arrive à 0. Il n'y a pas de limite de temps pour sélectionner un athlète.



Appuyez sur le bouton Start de la manette que vous utiliserez pendant les épreuves. Appuyez sur **↑****↓****←****→** pour sélectionner un athlète. Validez votre choix en appuyant sur le bouton **△**. Pour annuler une sélection, appuyez sur le bouton **⊕**.

Reportez-vous à la page 44 pour de plus amples renseignements sur la sélection des athlètes personnalisés.

MODES DE JEU

TOURNOI RAPIDE

CHOIX D'UN PERSONNAGE

Choix d'un athlète personnalisé

Pour jouer avec un athlète créé dans le menu Editeur (p. 48), sélectionnez "Editer DC" ou "Editer VM."

EDITER DC

Choisissez cette option si vous ne possédez pas de carte mémoire. Appuyez ensuite sur le bouton **A** pour valider votre choix.

Remarque : les données de cet athlète disparaissent lorsque vous éteignez votre console de jeu. Dans ce mode, vous effacez les données de l'athlète précédent dès que vous créez un nouveau personnage.

EDITER VM

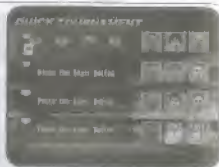
Sélectionnez cette option si vous avez déjà sauvegardé un athlète sur une carte mémoire.

Choix de la carte mémoire

L'écran 'Choix de la carte mémoire' apparaît lorsque vous appuyez sur "Editer VM". Appuyez sur **←** **→** pour choisir la carte mémoire renfermant les données de votre athlète. Validez votre choix en appuyant sur le bouton **A**.

Editer l'athlète

Appuyez sur **↑** **↓** pour choisir un athlète et confirmez votre décision en appuyant sur le bouton **A**. Utilisez le bouton **B** pour annuler.



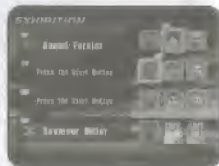
TOURNOI D'EXHIBITION

Choisissez les athlètes que vous avez téléchargés depuis la page d'accueil de Virtua Athlète 2K (p. 51). Modifiez ensuite le nombre et la difficulté des épreuves et leur niveau afin de créer votre propre tournoi.

CHOIX D'UN PERSONNAGE

Une fois que vous avez sélectionné un athlète, un chronomètre apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Les autres participants doivent s'inscrire avant que le chrono n'atteigne 0. Il n'y a pas de limite de temps pour sélectionner un athlète. Appuyez sur le bouton Start de la manette que vous utiliserez pendant les épreuves. Appuyez sur **↑** **↓** **←** **→** pour sélectionner un athlète. Validez votre choix en appuyant sur le bouton **A**. Pour annuler une sélection, appuyez sur le bouton **B**.

Pour choisir un athlète personnalisé, sélectionnez l'option "Editer DC" ou "Editer VM". Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Choix d'un personnage" page 44.



MODES DE JEU

TOURNOI PERSONNALISE

Dans le menu EXHIBITION (voir l'image de droite) vous pouvez modifier les règles. Appuyez sur \uparrow \downarrow pour sélectionner un élément. Utilisez \leftarrow \rightarrow pour faire une modification.

SPORTIF "INVITE"

Choisissez un athlète que vous avez téléchargé.

CHOIX DES INVITES

Un maximum de quatre sportifs invités peuvent participer. Sélectionnez l'option "Sportifs invités", appuyez sur \leftarrow pour choisir "Oui", puis confirmez à l'aide du bouton Δ . L'écran 'Choix de l'invité' apparaît. Appuyez sur \uparrow \downarrow pour indiquer la source. Utilisez ensuite \leftarrow pour sélectionner l'option "Oui". Appuyez sur le bouton Δ pour faire apparaître l'écran 'Choix de la carte mémoire'. Choisissez votre athlète, comme vous l'avez fait dans le menu 'Choix d'un personnage' (p. 44).

CHOIX DE LA CARTE MEMOIRE

Appuyez sur \leftarrow \rightarrow pour choisir la carte mémoire contenant les données de l'athlète de votre choix. Validez en appuyant sur le bouton Δ .

CHOIX DE L'ATHLETE

Une fois que les données de l'athlète apparaissent, appuyez sur \uparrow \downarrow puis sur le bouton Δ pour le sélectionner.

FIN

Pour quitter l'écran de sélection, choisissez "OK/Quitter" ou appuyez sur le bouton \ominus .

NOMBRE D'EPREUVES

Vous pouvez changer le nombre d'épreuves. Vous avez le choix entre les options suivantes : "Normal" (l'ensemble des 7 épreuves), "5" (5 épreuves : 100 m, Saut en longueur, Lancer de poids, Saut en hauteur, 1500 m) ou "3" (100 m, Saut en longueur, Lancer de poids).

DIFFICULTE

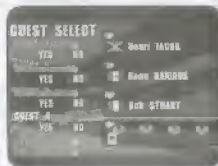
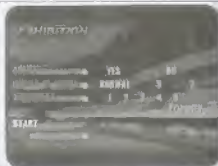
Précisez le niveau de difficulté des tournois : 1 - Friendly (le plus facile), 2 - City Cup, 3 - Continental Cup, 4 - Inter Continental Cup ou 5 - World Cup (le plus difficile).

DEMARRER

Pour commencer le tournoi.

QUITTER

Pour retourner à l'écran 'Choix d'un personnage'.



ENTRAINEMENT

Cette option permet de vous entraîner à chacune des sept épreuves. Attention : si vous battez un record mondial pendant l'entraînement, la performance ne sera pas enregistrée.

Appuyez sur \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow pour choisir une épreuve, puis sur le bouton Δ pour confirmer votre choix.

CHOIX D'UN PERSONNAGE

Une fois que vous avez sélectionné un athlète, un chronomètre apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Les autres participants doivent s'inscrire avant que le chrono n'atteigne 0. Il n'y a pas de limite de temps pour sélectionner un athlète.

Appuyez sur le bouton Start de la manette que vous utiliserez pendant les épreuves. Appuyez sur \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow pour sélectionner un athlète. Validez votre choix en appuyant sur le bouton Δ . Pour annuler une sélection, appuyez sur le bouton \ominus .

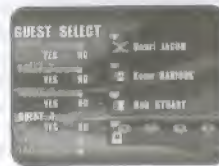
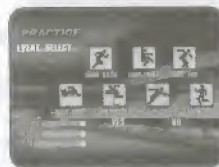
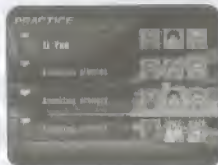
Pour choisir un athlète personnalisé, sélectionnez l'option "Editer DC" ou "Editer VM". Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Choix d'un personnage" page 44.

CHOIX DE L'EPREUVE

Appuyez sur \leftarrow \rightarrow pour sélectionner une épreuve. Confirmez à l'aide du bouton Δ . Pour revenir à l'écran 'Choix du personnage', appuyez sur le bouton \ominus .

SPORTIF INVITE

Cette option permet de jouer avec un athlète que vous avez téléchargé. Reportez-vous au paragraphe 'Sportif invité' (p. 46) pour plus de amples renseignements. Une fois votre sélection terminée, choisissez l'option 'OK/Quitter' ou appuyez sur le bouton \ominus .

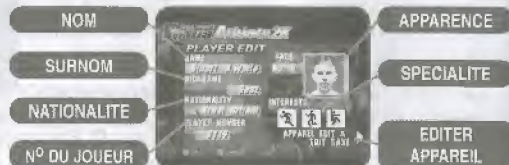


MODES DE JEU

EDITEUR

Affichez l'écran 'Confirmation de la sauvegarde'. Insérez une carte mémoire pour afficher l'écran 'Choix de la carte mémoire'. Appuyez sur **←→** pour choisir une carte mémoire, puis sur **↑↓** pour préciser l'emplacement de la sauvegarde. Vous pouvez effacer une ancienne sauvegarde pour enregistrer ces nouvelles données. Sélectionnez 'Sauvegarder' dans 'Editeur appareil' et appuyez sur le bouton **A** afin de sauvegarder vos modifications. Si vous n'avez pas de carte mémoire, les données seront temporairement enregistrées sur votre Dreamcast. Toutefois, elles seront perdues lorsque vous éteindrez la console. Appuyez sur le bouton **A** pour revenir à l'écran 'Sélection'.

Pour sauvegarder les données de votre athlète, vous devez disposer de 19 blocs libres sur la carte mémoire.



1 NOM

Entrez un nom (15 lettres maximum).

Choisissez "Nom" pour afficher ce menu.

Saisie

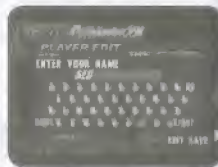
Appuyez sur **↑↓←→** pour choisir une lettre. Utilisez le bouton **A** pour l'afficher. L'option 'Shift' (MAJ) permet d'écrire le nom en minuscule.

Suppression

Pour effacer une lettre, utilisez le bouton **B** ou bien choisissez 'BS' (SUPPR) avant d'appuyer sur le bouton **A**.

Confirmation

Lorsque vous avez terminé, choisissez 'Enter' (ENTREE), puis appuyez sur le bouton **A**. Vous accédez alors à l'écran 'Editeur'. Vous ne pouvez pas valider si vous n'avez entré aucun nom.



2 SURNOM

Entrez un surnom (5 lettres maximum).

Choisissez 'Surnom' pour afficher ce menu. Un surnom par défaut est visible. Appuyez sur le bouton **B** pour l'effacer.

Saisie

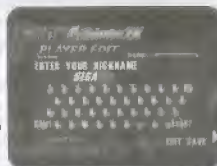
Appuyez sur **↑↓←→** pour choisir une lettre. Utilisez le bouton **A** pour confirmer votre choix. L'option 'Shift' (MAJ) permet d'écrire le nom en minuscule.

Suppression

Pour effacer une lettre, utilisez le bouton **B**, ou bien choisissez 'BS' (SUPPR).

Confirmation

Lorsque vous avez terminé, choisissez 'Enter' (ENTREE) puis appuyez sur le bouton **A**. Vous accédez alors à l'écran 'Editer'. Il est impossible de valider si vous n'avez pas saisi de surnom.

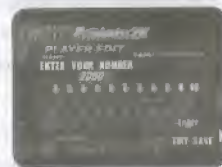


3 NATIONALITE

Sélectionnez cette option pour afficher l'écran 'Nationalité'. Appuyez sur **←→** pour choisir une région. Utilisez le bouton **A** pour valider votre choix. Appuyez ensuite sur **↑↓** pour sélectionner un pays. Confirmez-le avec le bouton **A**. Appuyez sur le bouton **B** pour annuler votre choix et revenir à l'écran 'Editer'.

4 N° DE JOUEUR

Sélectionnez cette option pour afficher l'écran 'N° de joueur'. Appuyez sur **↑↓←→** pour choisir un numéro. Utilisez le bouton **A** pour valider votre choix. Pour effacer un numéro, servez-vous du bouton **B** ou bien sélectionnez 'BS' (SUPPR). Choisissez 'Enter' (ENTREE) puis appuyez sur le bouton **A** pour revenir à l'écran 'Editer'.



MODES DE JEU

5 APPARENCE Choix d'un visage

Appuyez sur le bouton **A** lorsque 'Apparence' est sélectionné. Plusieurs visages défilent. Appuyez sur **↕** après avoir choisi un visage. Confirmez votre sélection à l'aide de la croix multidirectionnelle et du bouton **A**.



6 SPECIALITE Choix des spécialités de votre athlète

Sélectionnez cette option, puis appuyez sur **↔** pour choisir un sport favori. Confirmez votre sélection avec le bouton **A**. Ensuite, à l'aide de **↕**, sélectionnez une icône et appuyez sur le bouton **A**. Vous pouvez choisir trois fois le même sport favori si aucune autre activité ne vous intéresse. Retournez ensuite à l'écran 'Editer'.



7 EDITER APPAREIL

Ce menu permet de changer les vêtements et les accessoires de votre personnage.

Une fois le menu 'Editer appareil' ouvert, appuyez sur **↕** pour choisir un accessoire. Appuyez ensuite sur **↔** pour effectuer les changements. Choisissez 'Sauvegarder' lorsque vous avez terminé, puis appuyez sur le bouton **A**. Pour retourner à l'écran 'Editer', utilisez bouton **B** ou choisissez l'option 'Retour' et appuyez sur le bouton **A**.



GLASSES Choix des lunettes de soleil

UNIFORM Sélection de la tenue

WRIST/L Choix du bandeau poignet gauche

WRIST/R Choix du bandeau poignet droit

SOCKS Sélection chaussettes

SHOES Sélection chaussures

CLASSEMENT RESEAU

Connectez-vous au Réseau pour consulter la page d'accueil de Virtua Athlete 2K. Sur ce site, vous pouvez enregistrer votre classement et télécharger les données des meilleurs athlètes.

ENREGISTREMENT

Pour accéder au Réseau, vous devez être inscrit comme utilisateur du service Dreamarena. Pour cela, vous devez vous enregistrer via le navigateur Internet Dreamkey de votre console. Consultez le manuel ou le fichier d'aide de la Dreamcast pour plus de renseignements sur le Navigateur Dreamkey.

MEILLEURES PERFORMANCES

Ce menu affiche les performances et les records de chaque épreuve.

Choisissez 'Meilleures performances' pour afficher cet écran.

Appuyez sur **↔** pour sélectionner 'Record du monde' ou 'Record de l'épreuve'. Utilisez **↕** pour afficher les performances qui vous intéressent.

Pour revenir à l'écran 'Choix du mode', choisissez l'option 'Quitter' et appuyez sur le bouton **A**.

TYPE COURSE	WORLD RECORD	WORLD RECORD
100 M	10.40	
200 M	21.90	
400 M	51.10	
800 M	2:05.00	
1500 M	4:22.00	
5000 M	16:50.00	
10000 M	34:50.00	
20000 M	1:10:00.00	
30000 M	1:55:00.00	
40000 M	2:35:00.00	
50000 M	3:15:00.00	
60000 M	4:00:00.00	
70000 M	4:50:00.00	
80000 M	5:45:00.00	
90000 M	6:45:00.00	
100000 M	7:50:00.00	
110000 M	8:50:00.00	
120000 M	9:50:00.00	
130000 M	10:50:00.00	
140000 M	11:50:00.00	
150000 M	12:50:00.00	
160000 M	13:50:00.00	
170000 M	14:50:00.00	
180000 M	15:50:00.00	
190000 M	16:50:00.00	
200000 M	17:50:00.00	
210000 M	18:50:00.00	
220000 M	19:50:00.00	
230000 M	20:50:00.00	
240000 M	21:50:00.00	
250000 M	22:50:00.00	
260000 M	23:50:00.00	
270000 M	24:50:00.00	
280000 M	25:50:00.00	
290000 M	26:50:00.00	
300000 M	27:50:00.00	
310000 M	28:50:00.00	
320000 M	29:50:00.00	
330000 M	30:50:00.00	
340000 M	31:50:00.00	
350000 M	32:50:00.00	
360000 M	33:50:00.00	
370000 M	34:50:00.00	
380000 M	35:50:00.00	
390000 M	36:50:00.00	
400000 M	37:50:00.00	
410000 M	38:50:00.00	
420000 M	39:50:00.00	
430000 M	40:50:00.00	
440000 M	41:50:00.00	
450000 M	42:50:00.00	
460000 M	43:50:00.00	
470000 M	44:50:00.00	
480000 M	45:50:00.00	
490000 M	46:50:00.00	
500000 M	47:50:00.00	
510000 M	48:50:00.00	
520000 M	49:50:00.00	
530000 M	50:50:00.00	
540000 M	51:50:00.00	
550000 M	52:50:00.00	
560000 M	53:50:00.00	
570000 M	54:50:00.00	
580000 M	55:50:00.00	
590000 M	56:50:00.00	
600000 M	57:50:00.00	
610000 M	58:50:00.00	
620000 M	59:50:00.00	
630000 M	60:50:00.00	
640000 M	61:50:00.00	
650000 M	62:50:00.00	
660000 M	63:50:00.00	
670000 M	64:50:00.00	
680000 M	65:50:00.00	
690000 M	66:50:00.00	
700000 M	67:50:00.00	
710000 M	68:50:00.00	
720000 M	69:50:00.00	
730000 M	70:50:00.00	
740000 M	71:50:00.00	
750000 M	72:50:00.00	
760000 M	73:50:00.00	
770000 M	74:50:00.00	
780000 M	75:50:00.00	
790000 M	76:50:00.00	
800000 M	77:50:00.00	
810000 M	78:50:00.00	
820000 M	79:50:00.00	
830000 M	80:50:00.00	
840000 M	81:50:00.00	
850000 M	82:50:00.00	
860000 M	83:50:00.00	
870000 M	84:50:00.00	
880000 M	85:50:00.00	
890000 M	86:50:00.00	
900000 M	87:50:00.00	
910000 M	88:50:00.00	
920000 M	89:50:00.00	
930000 M	90:50:00.00	
940000 M	91:50:00.00	
950000 M	92:50:00.00	
960000 M	93:50:00.00	
970000 M	94:50:00.00	
980000 M	95:50:00.00	
990000 M	96:50:00.00	
1000000 M	97:50:00.00	

MODES DE JEU

OPTIONS

Cet écran vous donne la possibilité de modifier les paramètres de jeu. Appuyez sur **↑**/**↓** pour choisir une option, puis appuyez sur **←**/**→** pour effectuer une modification. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez 'Quitter' et appuyez sur le bouton **A**.



Paramètres

Chaque option peut être activée ou désactivée (ON / OFF).

AUDIO

MONO ou STEREO

MUSIQUE

Appuyez sur le bouton **A** pour écouter la musique du jeu, bouton **B** pour l'arrêter.

EFFETS SONORES

Utilisez le bouton **A** pour activer les bruitages et le bouton **B** pour les désactiver.

COMMENTAIRES

Utilisez le bouton **A** pour les activer et le bouton **B** pour les désactiver.

VIBRATION PACK

Activez /désactivez le Vibration Pack (vendu séparément).

QUITTER

Cette option permet de revenir à l'écran 'Choix du mode'. Les nouveaux paramètres sont automatiquement sauvegardés.

LES EPREUVES

Règles

Courses : un seul essai

Epreuves de Lancer/ Saut : trois essais. Votre meilleur score sera enregistré.

Pour le saut en hauteur, si vous ne parvenez pas à franchir la hauteur par défaut, vous pouvez recommencer. Ne choisissez pas un niveau trop élevé, vous risquez de ne remporter aucun point.

Pour les épreuves limitées dans le temps, vous n'obtiendrez aucun point si vous ne respectez pas la durée impartie.

Ecrans et commandes

Courses



1 Record mondial

Epreuves de lancer et de saut



2 Record actuel

COURIR : Boutons **A**/**X**
Utilisez ces deux boutons pour faire courir votre athlète dans les épreuves de course, de saut et de lancer.

Commandes

ACTION : Bouton **B**
Le bouton B sert à faire sauter votre personnage (saut, course d'obstacles) et à lancer des objets.

LES EPREUVES

100 m

Affichage

Durée

Endurance

Vitesse



Conseils



Au top, appuyez plusieurs fois sur Courir. Plus vous appuyez vite, plus votre athlète se déplace rapidement.



Attention, si vous atteignez votre vitesse maximum, votre endurance baisse et votre rythme ralentit fortement.



Lorsque la ligne d'arrivée est en vue, utilisez le bouton Action pour que votre personnage se penche en avant. Ce petit "plus" peut vous faire gagner de précieuses secondes.

110 m haies

Affichage

Durée

Endurance

Vitesse



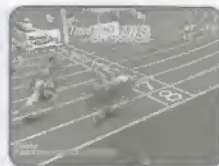
Conseils



Dès que le signal de départ apparaît, appuyez sur les boutons Courir aussi vite que possible. Plus vous appuyez, plus votre personnage se déplace rapidement.



Appuyez sur Action pour sauter les haies.



Lorsque votre personnage va franchir la ligne d'arrivée, appuyez sur le bouton Action pour vous pencher en avant et voler ainsi quelques secondes à vos adversaires.

LES EPREUVES

1500 m

Affichage

Position

Endurance

Vitesse




Durée

Conseils



Appuyez plusieurs fois sur les boutons Courir lorsque la course commence ("GO!" apparaît). Plus vous appuyez vite, plus votre athlète se déplace rapidement. Mais attention, si vous atteignez votre vitesse maximum, votre endurance baisse, et votre rythme ralentit fortement.



Appuyez sur  pour passer d'un couloir à l'autre et dépasser les coureurs plus lents.



N'oubliez pas que le niveau d'endurance remonte lorsque vous n'appuyez pas sur les boutons Courir.

Saut en longueur

Affichage

Durée restante

Vitesse

Angle (position)



Conseils



Appuyez rapidement sur les boutons Courir pour augmenter la vitesse de votre personnage.



Au moment où votre athlète arrive au niveau de la planche de saut, appuyez sur Action et maintenez ce bouton enfoncé. Cela fera monter l'indicateur d'Angle. Relâchez le bouton une fois l'angle idéal atteint.



En général, l'angle de saut optimal est de 25 degrés. En cours de saut, vous pouvez appuyer sur le bouton Action pour que votre athlète détende les jambes.

Saut en hauteur

Affichage

Durée restante

Vitesse

Angle (position)



Conseils



Appuyez sur **▲****▼** pour choisir la hauteur du saut. Puis appuyez sur le bouton **Courir** pour confirmer ce choix. Appuyez ensuite sur **↔** pour préciser la position de départ.



Appuyez plusieurs fois sur les boutons **Courir** pour accélérer la vitesse de votre personnage. Lorsque vous approchez de la barre, appuyez sur le bouton **Action** pour sauter.

Maintenez enfoncé le bouton **Action** pour augmenter l'indicateur d'angle. Relâchez ce même bouton lorsque vous avez trouvé l'angle idéal (normalement 45 degrés).

Au moment où votre athlète passe la barre, appuyez sur **▼** pour qu'il replie ses jambes. Attention : effectuez cette action au bon moment !

Lancer de poids

Affichage

Durée restante

Puissance

Angle (position)



Conseils



La puissance du lancer est visible sur un indicateur de puissance (plus le niveau augmente, plus votre puissance est élevée).

Appuyez sur le bouton **Action** pour stopper la progression de cet indicateur et maintenez-le enfoncé. L'indicateur d'angle commencera à baisser.



Relâchez le bouton **Action** quand vous avez trouvé l'angle optimal (habituellement 45 degrés).

LES EPREUVES

Lancer de javelot

Affichage

Durée restante

Puissance

Angle (position)



Conseils



Accélérez la vitesse de votre personnage en appuyant plusieurs fois sur les boutons Courir.



Lorsque votre athlète est sur le point d'atteindre la limite au sol, appuyez sur Action et maintenez ce bouton enfoncé. L'indicateur d'angle se remplit.



Lorsque vous avez trouvé l'angle idéal (normalement 45 degrés) relâchez le bouton Action pour lancer le javelot.